POCKETPLAY

PlayStation2 Xbox Gamecube Mac PC Game Boy Advance N-Gage PSP Nintendo DS WWW.POCKETPLAY.SE

SISTA GRATISNUMRET.
FÖR ATT INTE MISSA NÅGOT NUMMER, TECKNA EN PRENUMERATION REDAN IDAG.

Halo 2
Bungie har gjort det igen

The Legend of Zelda: Minish Cap
Link blir liten

Al Lowe
Exklusiv intervju

004
NOV '04

Nyheter 04

Förtittar

Prince of Persia: Warrior Within 06
Kingdom Hearts 06
It's Mr. Pants! 07
Donkey Kong: Jungle Beat 07

Recensioner

Halo 2 10
The Urbz: Sims in the City 14
Need for Speed Underground 2 16
The Legend of Zelda: The Minish Cap 18
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude 19

Fokus

Katamari Damacy 08

Artiklar/krönikor

Arkadtemp: Stockholm 09
Intervju med Al Lowe 20

POCKETPLAY 04

Ges ut av UMIT AB.
Utkommer med 52 nummer per år.

REDAKTION

Chefredaktör
Jonas Persson

Redaktör
Lars Jensen

Skribenter
Sebastian Axelsson
Albin Damberg
Johan Hallstan
Sofia Hård
Andreas Berg
Marcus Thorelius
Mattias Kölare
Sanny Gustafsson
Anders Nordin
Jimmy Pettersson
Gustav Granlund

GRAFISK FORM
Alexander Danling

ANSVARIG UTGIVARE
Bo Wänerberger

KONTAKT
E-post
pocketplay@pocketplay.se

Webbadress
www.pocketplay.se

Adress
Kåsatorpsvägen 5
541 34 Skövde

TELEFON
0500-42 89 20

TRYCK
Rolf & Co.

ANNONSER
Li Hultgren
0703 - 927366

Alexandra Aldred
0702-813331

PRENUMERATION
www.pocketplay.se

Helår med billigare spel på www.gameplayer.se: 419 kr

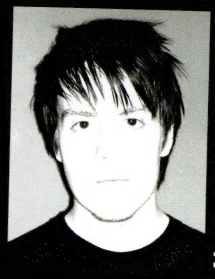
Halvår med billigare spel på www.gameplayer.se: 279 kr

Då pengar betyder allt

Att EA sedan tidigare ägde och distribuerade största delen av DICE är varken tråkigt eller en nyhet. Men senaste veckans aktieköp har gett mig en negativ inställning till EA. Man börjar ju fundera över om EA avsiktligt har skjutit fram releasen av Battlefield 2 för att värdet på aktierna i DICE ska sjunka, till ett för dem förmånligare pris, för att sedan tjäna ytterligare en rejäl hacka på BF2 då det väl släpps. För ingen tror väl att spelet kommer sälja dåligt? DICE har under årets första nio månader dragit in en vinst på 41 600 000 kr, vilket är en ökning med 30% jämfört med samma period året innan. Då EA innan senaste aktieköpet redan ägde 19% av DICE börjar man fundera över vilka metoder och hur mycket pengar som krävs för att pamparna ska nöja sig.

Jonas Persson, chefredaktör

Medarbetare



Alexander Darling
Grafisk designer

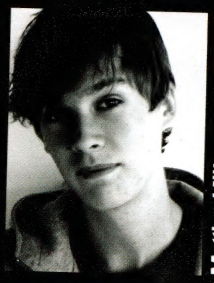
Lars Jensen
Redaktör

Jimmy Pettersson
Nyhetsredaktör

Sofia Hård
Skribent

Andreas Berg
Skribent

Marcus Thorelius
Skribent



Mattias Kölare
Skribent

Sanny Gustafsson
Skribent

Albin Damberg
Skribent

Gustav Granlund
Nyhetsskribent

Sebastian Axelsson
Skribent

Metal Gear Solid 4 under utveckling?

Motoyuki Yoshioka, ett av de högsta hönsen på Konami, har nu meddelat att en fjärde del i Metal Gear Solid-serien är under utveckling. Det är ännu oklart i vilken form och till vilket format spelet ska släppas, och vi kan bara spekulera fram till den stund då seriens skapare, Hideo Kojima, ger oss en kommentar.

Nytt Star Wars-spel nästa år

För de som inte kan få nog av Star Wars underbara värld kommer nu goda nyheter. Det är utvecklare från gamla Westwood Studios som har startat företaget Petroglyph, som nu håller på att utveckla ett nytt Star Wars-spel. Tyvärr finns det ingen närmare information om spelet, förutom att det ska bli ett strategispel i realtid. Om det blir en kopia av Galactic Battlegrounds, eller ett bättre och mer nyskapande spel, får vi se nästa år då spelet släpps till PC.

EA köper aktier i DICE

Electronic Arts tillkännagav idag att man lagt ett bud på svenska Digital Illusions samtliga utestående aktier. EA äger i dagsläget redan 19% av aktierna och DICE styrelse rekommenderar de andra aktieägarna i DICE att gå med på erbjudandet. Genom att gå ihop med EA hoppas man kunna förenkla övergången till nästa generations konsoler, och man får även full tillgång till företagets resurser och teknik.

-Det här är en stor möjlighet för vårt företag. DICE får ytterligare resurser, teknikverktyg och expertis för att underlätta övergången till nya plattformar, säger Patrick Söderlund, VD för DICE.

-EA ser det här som en möjlighet att accelerera tillväxten för ett fantastisk grupp utvecklare. Under de kommande fem åren hoppas vi kunna introducera nya spelserier och fördubbla antalet anställda vid den svenska utvecklingsstudion, säger Rory Armes, General Manager för EA European Studios.

Marvel stämmer City of Heroes-skapare

Det omåttligt populära och trikåbeklädda spelet City of Heroes har fått en stämningsansökan på halsen. Det är Marvel Comics som anser att spelets tema inkräktar på företagets varumärke, och detta ska stå utvecklarna Cryptic Studios och utgivarna NCSoft mycket dyrt. Hur länge vi får vänta på att denna tvist ska klaras upp är ännu oklart, men vi får hoppas på en kort och smärtfri rättegång.

Bilspel på PSP

Codemasters har nu bekräftat att man har två PSP-titlar under utveckling; Colin McRae Rally 2005 och TOCA Race Driver 2. Det första utvecklas av Six By Nine, som ligger bakom PC-versionerna av Colin McRae Rally 3, 04 och 2005, medan Sumo Digital, skaparna av konsolversionen av OutRun 2, utvecklar det andra.

Båda spelen ska enligt Codemasters vara minst lika realistiska som sina föregångare och innehålla en mängd olika bilar. De kommer även att använda sig av det trådlösa nätverket för spel mot andra spelare.

Spelen släpps någon gång under våren.

DICE utvecklar spel till framtidens konsoler

Svenska Digital Illusions har tecknat ett avtal som innebär att man ska utveckla två spel till nästa generations konsoler från Microsoft och Sony, som sedan ska ges ut av Electronic Arts. Spelen planeras vara klara någon gång runt årsskiftet 2006.

– Spelutveckling för nästa generations konsoler är krävande både ur kostnads- och kunskapssynpunkt. Avtalet visar att Digital Illusions är på rätt väg inför skiftet till nästa generations hårdvara, säger Patrick Söderlund, vd på Digital Illusions.

Ingen information om själva spelen har släppts, men ett av dem lär vara ett actionspel vars koncept DICE själva tagit fram. Man ska dessutom utveckla ett spel till dagens konsoler (PlayStation2 och Xbox) som man inte heller vill avslöja några detaljer om, förutom att det, till skillnad från de andra spelen, ska utvecklas tillsammans med företagets kontor i Kanada.

Knas i Half-Life 2

I tisdags släpptes som bekant det här århundradets mest efterlängtade spel, Half-Life 2, och redan några timmar efter premiären fick Valve ge ut instruktioner på hur man fixar de buggar som har dykt upp i spelet. Buggarna har i de värsta fallen inneburit att spelet inte gått att starta. Efter den extremt långa utvecklingstiden som Half-life 2 har haft känns det här näst intill parodiskt. Men Valve jobbar frenetiskt på en patch som ska lösa de problem som uppstått. Vi hoppas att det går undan.

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

FORMAT: PS2, XB, GC, PC **SLÄPPDATUM:** 3:e december 2004 **UTVECKLARE:** Ubisoft Montreal **UTGIVARE:** Ubisoft **SPELARE:** 1 **GENRE:** Äventyr **AV:** Albin Damberg

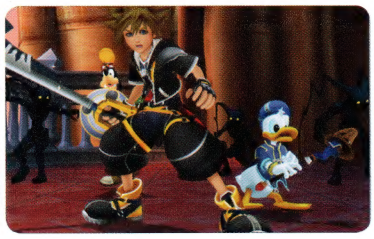
Vår persiske prins är tillbaka, med mer attityd och en betydligt vassare klinga än någonsin. Och Albin önskar att han stretchat mer efter skolgymnastiken.

Förra året kastade sig den namnlösa prinsen från Persien rakt in i speljournalisternas hjärtan. Trots hyllningar från Jordens alla väderstreck slog sig spelet dock aldrig riktigt hem hos den breda massan med det dunder och brak det borde gjort. Med detta färskt i sinnet verkar det onekligen som att Ubisoft undersökt vad spelarna kräver av ett plattformslir idag, för det ser ut som att de fixat till de få småproblem som föregångaren drogs med, och samtidigt putsat till resterande delar till perfektion. Snart har vi svarskuvertet i vår hand.

Med undertiteln Warrior Within ser årets prins ut att vara på krigsstigen mer än någonsin. Om du haft prinsens smidighet skulle du passerat mycket väl godkäntnivån på skolidrotten för länge sedan. För det är en sann fröjd att se honom hoppa mellan plattformar och springa på väggar, samtidigt som han dunkar ner fiender mot avgrunden och lättsamt springer vidare. Med prinsen som frontfigur i gymnastikgrenen skulle Sverige ta flest guldmedaljer av alla i kommande OS, sanna mina ord.

Den grafiska stil som präglade föregångaren, med torra landskap och sandstormer kors och tvärs, har fått ge vika till förmån för ett mörkare och allvarligare äventyr i Warrior Within. Men uppföljaren är så visuellt imponerande att jag stundtals undrar om konsolerna inte skulle må bättre av att stå avslagen istället för att tvingas måla upp landskap och svärdsklingor gång på gång. Men så länge mina spelmaskiner klarar av trycket finns det inga anledningar att på förhand fälla några krokodiltårar över den grafiska förändringen i spelserien, utan jag sparar dem till ett bättre tillfälle. Kanske Army Men letar sig ut på marknaden igen?

Prince of Persia: Warrior Within ser ut att bli ett av vinterns, kanske årets, absolut hetaste plattformsspel. Även om spelet bara skulle nå upp till halva den nivån som förra årets titel så finns det ingen anledning att sitta hemma och spara slantarna ännu en gång.



KINGDOM HEARTS 2

FORMAT: PS2 **SLÄPPDATUM:** 2005 **UTVECKLARE:** Square **UTGIVARE:** Square Enix **SPELARE:** 1 **GENRE:** Äventyr/rollspel **AV:** Mattias Kölare

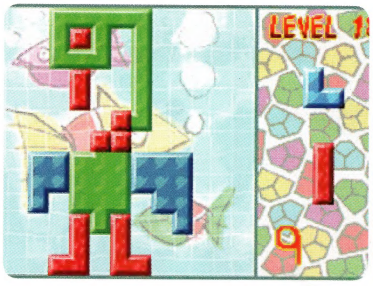
Uppföljaren till det kanske mysigaste spelet någonsin är snart här. Vi tar tempen.

Kingdom Hearts var ett jättemysigt spel när det kom för snart två år sedan, men det led av en hel del barnsjukdomar. Kameran ställde till det när man var tvungen att slåss mot flera fiender samtidigt och kontrollen var definitivt inte anpassad för plattformshoppande. Resultatet blev att spelvärlden delades upp i två läger; de som älskade spelet trots bristerna och de som inte gjorde det.

Jag flöt omkring någonstans i gränslandet mellan att älska spelet när jag inte behövde slåss, och att hata det varje gång jag ställdes inför händelseförlopp jag inte hade någon kontroll över. Uppföljaren utspelar sig ett år efter händelserna i det första spelet och Sora, Kalle och Långben måste än en gång utforska Disneys världar för att befria dessa från de onda Heartless. Handlingen är fortfarande oklar men att döma av karaktärernas utseende verkar det här bli ett mycket mörkare spel än sin föregångare. Soras kläder domineras av svart och Tetsuya Nomura, som designat spelet, har sagt att den nya dräkten kommer att spela en viktig roll i Kingdom Hearts 2, men på vilket sätt vill han inte avslöja.

Traverse Town har bytts ut mot Twilight Town som nu fungerar som spelets centrum. Hit kan den som vill köpa eller sälja prylar åka och det är förmodligen även här som spelets handling kommer att utveckla sig. Square har inte avslöjat om man kommer att kunna åka tillbaka till de gamla världarna eller inte, men klart är i alla fall att de nya platserna kommer att vara uppbyggda på samma sätt som i föregångaren. Förhoppningsvis har Square fixat de konstiga transportsträckorna och bytt ut det psykedeliska gummiskeppet mot något som faktiskt känns som en del av spelets design.

Även kontrollen skall ha förbättrats, där förmågan att framkalla olika Disneymonster i striderna fortfarande finns kvar. Att slåss och kasta magi går till på ungefär samma sätt som förut. Personligen är jag nöjd så länge Square bytt ut Långbens playdoo-hjärna mot något som faktiskt fungerar. Då slutar han kanske kasta sig utför stup i kritiska lägen och börjar bete sig som en riktig… öh… hund… ko?



IT'S MR. PANTS!

FORMAT: GBA **SLÄPPDATUM:** 2005 **UTVECKLARE:** Rare **UTGIVARE:** THQ **SPELARE:** 1 **GENRE:** Pussel **AV:** Sanny Gustafsson

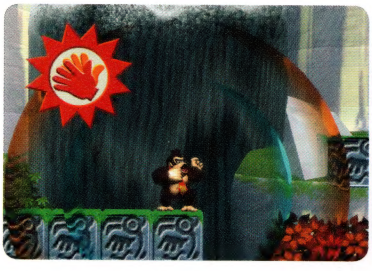
Rare har gjort vad fler spelföretag borde göra: gett sina designers fri tillgång till pastellkritor och skollim.

Redan när jag som liten såg John Cleese och Michael Palin dansa fiskdaskardansen så insåg jag en av livets stora sanningar: britter är sjuka i huvudet, fast på ett bra sätt. Den senaste bekräftelsen kommer från Rare i form av It's Mr. Pants!, ett spel som tidigare – på den tiden då Nintendo och Rare fortfarande var ihop – gick under arbetsnamnet "Donkey Kong Coconut Crackers". Spelidén har bestått, men den slipsbeprydda apan har efter företagens skilsmässa bytts ut mot Rares egen maskot Mr. Pants - en klottrad engelsk gentleman med plommonstop och gigantiska, röda kalsonger. Snacka om förbättring.

Trots att Mr. Pants skulle passa utmärkt som huvudrollsinnehavare i vilket modernt äventyrsspel som helst så består hans debutspel av en massa abstrakta pussel. Dessa pussel kan angripas i ett antal olika spellägen, men grundidén är alltid densamma - det handlar om att skapa rektanglar av färgade block. En del av blocken ligger utspridda på spelbrädet från början, och andra skall placeras ut efter hand. Rektanglar som formats av block i samma färg tas bort från brädet, och block kan placeras ovanpå andra block som inte är av samma färg. Via smart placering så går det att skapa kedjereaktioner som förstås ger duktigt med poäng. Precis som huvudpersonen är spelidén enkel och elegant, om än lite svår att beskriva - titta på någon av skärmbilderna här intill så förstår du nog.

Om man gillar pastellfärger, underbyxor och bondgårdsljud – och vem gör inte det? – så kommer man definitivt att uppskatta spelets grafik och ljudeffekter. Musiken är precis lika konstig som resten av spelet, så det sammantagna intrycket är väldigt tilltalande.

Det är svårt att inte bli nyfiken på ett spel som It's Mr. Pants! Det är ju faktiskt inte så ofta som pusselspel och brittisk crazyhumor möts på en Game Boy Advance-kassett. Personligen kan jag inte föreställa mig att det blir något annat än fantastiskt.



DONKEY KONG: JUNGLE BEAT

FORMAT: GC **SLÄPPDATUM:** 4:e februari 2005 **UTVECKLARE:** Nintendo **UTGIVARE:** Nintendo **SPELARE:** 1 **GENRE:** Plattformsspel **AV:** Marcus Thorelius

Apklapp och djungelvrål.

Om jag säger Rare så tänker du förhoppningsvis Donkey Kong Country till Super NES och inte Grabbed by the Ghoulies till Xbox, eller hur? Och det med all rätt förstås. Spelet möttes inte bara av en helt lyrisk presskår när det släpptes, utan bevisade också att Nintendo inte var de enda som kunde göra bra plattformsspel till sin konsol. Idag ägs Rare till stora delar av Microsoft och kommer aldrig att följa upp sin gamla succé med ett nytt spel till GameCube. Vår favoritapas öde blev inte särskilt glassigt efter det beskedet. Fort som fasen fick han krypa tillbaka till Nintendos livmoder, lämna djungeln och finna sig i att bli inkastad som trumspelande frontfigur i musikspelet Donkey Konga. Det är dags slå tillbaka Konga-style!

Donkey Kong: Jungle Beat verkar av allt att döma fungera och se ut ungefär som vi kommer ihåg Donkey Kong Country, med den avsevärda skillnaden att herr Kong ska styras med de två Donkey Konga-trummorna. Slår man på den högra bongon är det meningen att han ska springa åt höger. Slår man fler gånger på den springer han fortare åt höger, slår man åt vänster blir det vänster, båda samtidigt blir hopp och klappar man på sidan börjar han slåss. Med hjälp av det här skall det nu gå att utföra en mängd olika kombinationer av rörelser. Och det lär behövas, Donkey Kong skall nämligen svinga sig i lianer, slåss i Punch Out!-inspirerade boxningsmatcher, kunna rida på en massa olika djur och kanske viktigast av allt - samla bananer.

Konceptet låter onekligen annorlunda, men man kan fråga sig om inte Nintendos idé om innovativ speldesign stigit dem åt huvudet. När de väl lyckas blir spelen visserligen helt galet roliga, som i fallet Wario Ware till exempel, men eftersom jag inte haft nöjet att provspela Jungle Beat själv känner jag mig tveksamt inställd. En sak är i alla fall klar. Träna koordination så det står härliga till och förbered er på att mötas av ett, bokstavligen talat, fysiskt plattformsspel i början av nästa år. Go Donkey!

Katamari Damacy

Ända sedan hon uppfann hjulet har människan fascinerats av fenomenet rullande. Det är dock först genom Namcos senaste pusselspel som vi kan utöva meningen av ordet rulla i dess ädlaste form.

Att japaner är mer eller mindre tokiga är nog inget som någon skulle vara benägen att argumentera mot. Efter att introduktionssekvensen till Katamari Damacy lämnat mig med spår av epileptiska anfall och tvivel om min egen nykterhet skulle jag dock vilja fastslå att japaner är fullständigt galna. I ett obeskrivligt virrvarr av pastellfärger, sjungande och dansande djur tillsammans med flera odefinierbara ting introduceras jag till spelet vars enda mål är att rulla. Och rulla skall man, likt aldrig förr.

Kungen av hela kosmos, som för övrigt har ett av tv-spelshistoriens mest instabila psyken (Silent Hill-serien inräknad), tog en flygtur genom galaxen och råkade krossa så gott som samtliga himlakroppar i vartenda solsystem. Prinsen av hela kosmos, alltså kungens son, får i uppgift att rätta sin faders lilla snedsteg. Stjärnhimlen måste återskapas och hur gör man detta på smidigast möjliga sätt? Ja, inte är det genom att rulla en boll runt hela vår kära hemplanet Tellus, men som tidigare nämnt är kungens mentala hälsa inte direkt i toppskick. Med hjälp av en Katamari, en sorts sfärisk kropp, skall diverse objekt, från väldigt små till fullkomligt enorma, samlas och skapa en enda stor boll som sedan får ta plats på himlavalvet. Konfunderad? Det borde du vara. Om du nu inte är en galen japan. Låt oss ta en närmare titt på hur en Katamari fungerar.

En Katamari behöver i sig inte vara så stor. Storleken kan väldigt lätt påverkas genom att rulla den över saker som finns i din omgivning. Det börjar med små saker. Gem, häftstift, skruvar. Sådana där små irriterande objekt som ingen egentligen vill veta av, eller byggstenarna för ett civiliserat samhälle om du så vill. För varje liten pryl som fastnar på Katamarin, fästningsförmågan är exceptionell, växer dess diameter och således dess storlek. Här följer något man skulle kunna beskriva som en "snöbollseffekt". Exponentiell tillväxt, y = ex. Eller något sådant. Vad detta innebär är följande; i takt med att Katamarin växer så ökar dessutom antalet objekt som kan fastna på den. Det börjar alltså med skruvar och annat smått och gott. När Katamarin når tillräcklig storlek fastnar även radergummin, pennstumpar, manadarinklyftor och allt annat som inte är stort, men inte heller jättelitet. Och på så sätt fortsätter det. Större Katamari är lika med fler och större saker som fastnar vid den. Hur enkelt som helst.

Detta resulterar även i att ditt rullande klot av skrot växer snabbare och snabbare ju större den blir. Det här är lika vansinnigt som det låter. Ena sekunden kan en liten boll, på runt tio centimeter i diameter, studsa fram längs mattan och dra med sig myror som bär godis och legobitar. Stunden senare rusar den fram, med en diameter på uppåt en meter, och suger våldsamt upp allt från godisskålen, varifrån myrorna fått sitt snask, till pojken som satt och lekte med lego. Kaos är en mild beskrivning av händelseförloppet när Katamarin, tillsammans med allt den har samlat på sig, närmar sig storlekar i samma klass som hus och elefanter. Skrik från skolflickor och sumobrottare, kor som råmar och sälar som låter så som sälar gör, bildar tillsammans en symfoni av vansinne och galenskap. Lägg därtill musik som skulle kunna vara tagen direkt från Tokyos centrala mentalinstitut och du förstår att din tid som drogmissbrukare är över.

Det är genom denna vansinniga procedur som stjärnorna skall återvända och än en gång glittra på himlen. Varje klump som bildas kring din Katamarikärna skickas ut i Universum för att ta sin plats på stjärnhimlen, och här är det storleken som räknas. Större skräpboll, större stjärna och därmed mer glädje att sprida bland galaxerna. Upplägget genom spelet är som sådant att man genom olika nivåer skall skapa olika stjärnor, eller stjärnbilder, inom en viss tidsram och fortsätter så tills himlen tindrar likt Idol-Stinas rådjursögon. Är man inte nöjd med sitt resultat försöker man igen, och på så sätt kan man spela samma nivå om och om igen för att slå sitt eget, eller någon annan likasinnad galnings, rekord. Har man flera likasinnade galningar, eller vänner som vissa kallar dem, kan man utmana varandra i en kamp, Katamari mot Katamari. Här gäller det att bli störst, bäst och helst sluka den andras Katamari genom att göra sin egen mycket större.

Oavsett hur man går till väga handlar det ändå hela tiden i grund och botten om att rulla. Rulla, rulla och åter rulla. Repetition förnöjer, var det så det hette? Nej, men samtidigt brukar inte pusselspel vara kända för någon stor variationsfaktor. Hur länge vi svenskar känner för att rulla märks när snön börjar falla och tomten varit på besök. Själv tror jag att fler kommer sitta och rulla bollar framför sin PlayStation2 än ute i snön, om det blir någon i år det vill säga. Fast galna japanska spel har aldrig haft en tendens att få varma mottaganden i väst och när Katamari Damacy är galnare än galnast kan detta bli dess stora fall. Trots att det är just det som gör spelet riktigt intressant.

Arkadtemp: Stockholm

Berättelsen om det överflödiga lusthuset och nazistaraberna med hakkors av pixlar.

Heron City är paradiset som kom av sig. De gånger jag varit där har det varit sällsamt dött och restaurangverksamheten verkar ha lika svårt att etablera sig som i Hammarby Sjöstad. De stora ytorna gör att det aldrig blir så där trångt och svettigt som i de amerikanska "shopping malls" som Heron City uppenbarligen försöker efterlikna. Parkeringsplatserna gapar tomma och för att överhuvudtaget ta sig hit utan bil måste man åka igenom fler nedlagda förorter än vad någon orkar räkna.

När jag frågar killen som står bakom disken till arkadhallen varför de nyligen valt bort de klassiska femkronorna till förmån för uppladdningsbara plastkort, svarar han; "Det är kanske inte bättre för dem som bara kommer hit för att spela en halvtimme någon gång ibland, men det underlättar för oss som jobbar här varje dag". Sedan ler han och fortsätter flörta med tjejen som jobbar i disken bredvid. Det säger en hel del om hur upptagna de som jobbar på Heron City egentligen är.

Men bakom de tomma barerna och minigolfbanan som spelar populärmusik direkt från topplistorna, döljer sig en av Stockholms bästa arkadhallar. Med tanke på utbudet är det en ganska missvisande benämning men om man letar efter en arkadhall som blandar både nytt och gammalt bör man åka antingen hit eller till Gröna Lund. Här återfinns allt från de obligatoriska flipperspelen till OutRun2-kabinetten och ljudnivån skulle förmodligen vara högre om någon mer än jag och min kompis befann sig i lokalen. Så när som på en pappa som spelar House of the Dead 3 tillsammans med sin fyraåriga dotter (gör ett reportage om det TV4) är det helt tomt.

Vi börjar med att spela Dancing Stage Euromix 2 som står längst in i lokalens vänstra hörn, och jag dansar fullständigt arslet av min vän som lider av epilepsi. Han svimmar bara han tittar på en skål med olikfärgat godis och när dansspel råkar vara en av mina absoluta favoritgenrer kunde det väl egentligen inte gå på något annat sätt. Trötta och svettiga rör vi oss sedan mot House of the Dead 3 som nu är ledigt. Med feta hagelgevär av plast gäller det att skjuta allt som är grönt, slemmigt och levande dött på skärmen. Filmsekvenser med de sämsta röstskådespelare jag någonsin hört avlöser actionmomenten, och efter att ha klarat ett par banor går vi under i en källare som tapetserats med köttätande klängväxter.

Underbart är kort och utan att veta om det går vi vidare mot vad som skulle komma att bli dagens absoluta höjdpunkt. Ett gammalt Metal Slug 2 – Super Vehicle-001/II står undangömt snett bakom dansmaskinerna. På själva kabinettet står det Blue Wind och verkar inte ha något med det som visas på titelskärmen att göra. Några av de gröna knapparna har slutat lysa och joysticken känns utsliten. Men allt det där glömmer vi snabbt bort när vi kastas in i spelet och möter vår första nazistarab. Det känns som ett dåligt skämt, vilket det förmodligen också är, men både jag och min kompis var övertygade om att det var en hakkorsbindel som satt runt armen på vår orientaliska fiende. Skillnaden var att korset i det här fallet bytts ut mot ett kryss, och trots att jag har spelat Metal Slug många gånger förut har jag aldrig lagt märke till den här detaljen.

Den vita ringen på röd bakgrund var lätt att känna igen och våra misstankar bekräftades när vi såg samma symbol fast tio gånger större på ett stort flygplan som vi sekunden senare sprängde i luften. På nästa bana ersattes nazistaraberna av mumier som skrek när vi dödade dem och de små sandhusen med fruktstånd hade fått lämna plats för ett stort tempel. Tre gånger betalade vi för nya continues innan vi insåg att pengarna höll på att ta slut och att det fanns en massa spel vi inte hade testat ännu.

Vid den här tiden hade det hunnit komma lite fler folk och ljuden från de olika maskinerna gjorde det svårt att höra vad vi sa till varandra. Jag bestämde mig för att dansa lite till medan min vän sa att han hellre tittade på. Svettig igen och halvt döv bestämde jag att vi skulle spela en annan titel med skyddsetikett "Caution: do not use this machine if you get nauseous riding a bike". Star Wars Episode 1: Racer går ut på att tävla med supersnabba svävare på samma sätt som Anakin gör i filmen med samma namn.

Arkadmaskinen är utformad som svävarna i spelet och för att styra åt höger eller vänster drar du, beroende på hur skarpt du vill svänga, olika mycket i de två spakarna som finns representerade. Dessa bestämmer även hastigheten och för att köra på full gas måste du föra spakarna så långt fram det bara går. Det känns lite ovant i början men när man på tredje varvet lyckas köra genom den där trådsmala ravinen utan att ens skrapa lacken inser man att det här fortfarande är ett suveränt spel, trots att det har ett par år på nacken.

Efter det fortsatte vi att växla mellan olika racing- och ljuspistolspel där Daytona 2 och OutRun2 knappast är överraskande titlar. Den sköna rekylen i Time Crisis 3 borde vara standard i den här typen av spel vid det här laget och det är fortfarande kul att skjuta dinosaurier i The Lost World: Jurassic Park. Även om versionen där en person kör bilen och den andra skjuter med pistolen fortfarande är överlägsen.

När pengarna tog slut hade vi avverkat runt tio spel där Metal Slug 2 var den enda egentliga överraskningen. Efter det var det bara att lämna den återigen övergivna arkadhallen och förbereda sig för den långa resan hem. Heron City ligger väldigt konstigt till och frågan är om det är värt resan bara för att spela arkadspel de flesta av oss redan sett förut. Jag tycker nog det, trots att hela inramningen luktar mer spökstad än pulserande kulturcentrum. Samtidigt känns det som att jag har upplevt allt som Heron City har att erbjuda efter att ha besökt arkadhallen. Film har underhållit folk i över hundra år och nu för tiden finns det ju fler McDonalds-restauranger än människor på Jorden.

De flesta av oss behöver bara sticka ut huvudet för att känna lukten av neon, dyra nöjen och nerkissade tunnelbanevagnar. Paradisets största problem är att det ligger långt bort åt helvete.

HALO 2

FORMAT
Xbox

SLÄPPDATUM
11:e november 2004

UTVECKLARE
Bungie

UTGIVARE
Microsoft

SPELARE
1-16

GENRE
FPS

AV
Andreas Berg

5/5

➕ Oslagbar spelglädje. Beroendeframkallande online-läge.

➖ Väntetider via Matchmaking på Live. Aningen kort kampanj. Måste besöka bungie.net för att se sin Live-statistik.

Att Halo 2 skulle bli ett av världens bästa spel är något jag länge varit övertygad om. Skyhöga förväntningar följs dock ofta av enorm besvikelse, är det samma visa även denna gång?

Inför den då stundande spelhösten, i vilken vi nu befinner oss, var det bara ett bland alla överhypade spel som jag var säker på skulle leva upp till förväntningarna. Vilket inte säger lite med tanke på den enorma mängd stortitlar som redan nått oss och som är på väg. Detta var något som jag delade med mig under tillfällig sinnesförvirring, genom en text på Gameplayer, då jag utlovade pengarna tillbaka, till alla som köpte spelet, om inte mina förhoppningar inför Halo 2 skulle infrias. Nu är jag i mina sinnes fulla bruk och Halo 2 har spelats mer eller mindre konstant sedan jag fick det i min ägo. Jag kan nu, utan att avslöja för mycket, säga att jag inte ångrar mycket av vad som tidigare har sagts.

Master Chief är tillbaka. Under pågående ceremoni, där hans hedervärda insats på ringplaneten Halo prisas, inleds en attack från Covenanterna mot vår hemplanet Jorden. Likt scouterna är vår favorithjälte dock alltid redo och tvekar inte en sekund inför att återigen sparka Coventantstjärt. Mycket mer än så får ni inte veta här. Handlingen är nämligen oerhört välskriven och fylld med oväntade vändningar och överraskningar som skall upplevas, inte återberättas. Genom en mängd av banor av varierande typ levereras en fortsättning på handlingen som började i det första Halo och även berättats vidare via tre böcker. Oavsett om man är intresserad av handlingen eller ej så erbjuder kampanjen i Halo 2 på en härlig spelupplevelse både för en och två spelare. Det kooperativa läget finns kvar och ger lite extra krydda åt det annars superba enspelarläget.

Den handlingsdrivna kampanjen är dock lite i kortaste laget, speciellt för dem som enbart klarar spelet en gång och då på någon av de lägre svårighetsgraderna. Vill man dock, som jag, plöja igenom spelet på alla svårighetsgrader helt själv, och dessutom ta sig an Legendary med en kompis kommer det ta sin lilla tid innan man lämnar kampanjdelen bakom sig. I fallet Halo 2 känns detta även mer befogat än i många andra spel, Legendary är nämligen inte riktigt är samma sak som att spela det på de andra svårighetsgraderna. När man gör ett försök att uppnå legendarstatus är det inte bara antalet fiender och hur mycket skada de tål som är sig olikt, utan även deras artificiella intelligens (AI) får sig ett rejält lyft. Det antal tillfällen då jag blivit totalt förnedrad och överlistad av mina motståndare är nästan skamligt många, och jag sitter varje gång med hakan i golvet och undrar hur detta gått till. Men visst hade även jag önskat ytterligare ett par banor och fler fiender att besegra. Likt Metal Gear Solid 2, fast inte i lika stor utsträckning, hade det inte skadat med längre och fler spelmoment mellan varje handlingsdrivande mellansekvens. Speciellt när det är så här roligt vill man inte gärna att det skall ta slut för tidigt.

Trots sin relativt korta längd bjuder dock kampanjen på en härlig upplevelse som på många sätt är förbättrad i förhållande till sin föregångare. Alla ospelbara karaktärer har blivit intelligentare, såväl motståndare som medhjälpare, och det är

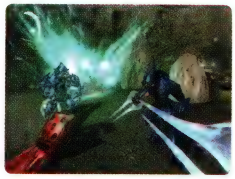
riktigt trevligt att dina kamrater nu både även kan köra fordonen och inte bara manövrera dess eldgivning. Den högre intelligensen gör att stora taktiska slag kan äga rum utan Master Chiefs insats, bland annat då fler än två sidor möts. Nya vapen, färska fordon att kontrollera och förbättringar i kontrollen är tillsammans med den upphottade grafiken även det sådant som bidrar till ett bättre helhetsintryck än tidigare. Att vi dessutom slipper någon karta som liknar Library fälls nog inga tårar över.

Nu är det förvisso så att för många blir inte Halo 2s livslängd lidande på grund av att enspelarspelet och det kooperativa läget är aningen kort. Det finns ett liv efter kampanjen och det består av oändligt och beroendeframkallande flerspelarspel via Live. För de som inte är bevandrade inom Xbox-terminologi kan berättas att Xbox Live är en tjänst från Microsoft som möjliggör spelande via bredband, där personer från alla världens hörn kan mötas och spela med varandra. Halo 2 har stöd för Live, något säkerligen många är medvetna om, och det är här som spelet blommar ut ordentligt. Bungie har spelat alla kort rätt när det kommer till deras online-satsning och resultatet är den mest trevliga flerspelarupplevelsen jag någonsin upplevt. Massvis med spellägen, en mängd riktigt trevliga kartor och oslagbar spelbarhet presenteras via ett oerhört smidigt och användarvänligt gränssnitt.

Bland de olika spellägena känns det mesta igen, även om vissa förändringar och modifikationer har skett på sina håll. Slayer är mest grundläggande av dem där alla möter alla i en kamp om vem som kan döda flest personer under en viss tid. Tidigare känt som Deathmatch kan denna speltyp även här också avnjutas i lag. Lagspel lämpas dock bäst i klanfavoriten, och nu lite av veteranen, Capture the Flag (CTF). Så gott som samtliga kartor i Halo 2 är väl anpassade för denna speltyp som kan utföras på en mängd olika sätt. Allt från antalet flaggor till huruvida flaggan skall återvända till basen då den nuddas av en försvarande spelare går att ställa in. Andra blivande lagspelsfavoriter är King of the Hill och Terratories, där det handlar om att hålla ett (i King of the Hill) eller flera (Terratories) områden och förhindra motståndarna att göra detsamma. Båda trevliga inslag som mer än gärna spelas mellan varven.

Personligen har jag dock två nya favoriter; Oddball och Assault. Även om ingen av dessa kan konkurrera i någon större skala med legenderna Slayer och CTF, så finns det alltid utrymme för en omgång av nämnda spelvarianter. Oddball för sitt enkla och oftast intensiva upplägg, både i lag eller alla mot alla, där det handlar om att hålla en boll under en viss total tid för att vinna. Bollen, eller dödskallen, byts dock ut mot en bomb i Assault och här finner vi ett spelläge som bjuder upp till storskaliga strider och krav på gott lagarbete. Antingen med en bombpunkt där lagen turas om att attackera och försöka bomba, eller två då det gäller att få tag i bomben först och spränga motståndarna bas. Assault är oftast erhört roligt och lämpar sig underbart bra på samtliga kartor som passar för CTF.

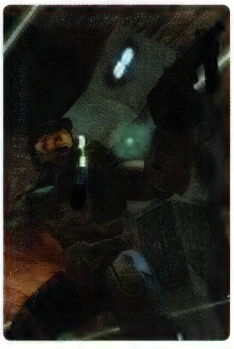
Kartorna är från början elva stycken till antalet, men vi kommer garanterat att få se fler nedladdningsbara från Live i framtiden, och det är



Ett av de nya vapnen i Halo 2, och det troligen mest intressanta rent spelmässigt, är Covenanternas svärd. Med ett sådant i hand och två fiender till mötes befinner man sig dock i en knivig situation.

Moonwalking med en Needler leder ofta till ryggvärk och sladdriga leder.

Sekunden senare bjuds den svärdbärande covenanten på en välbehövlig flygtur.



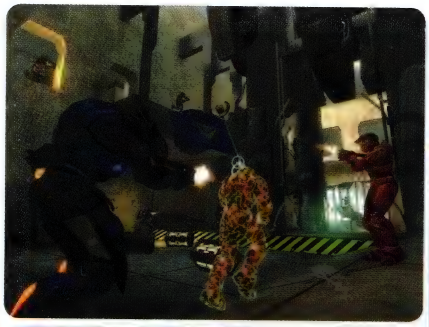
Dual-wielding, möjligheten att kombinera två enhandsvapen och använda samtidigt, är ett trevligt inslag som bjuder på lite taktiska möjligheter även gällande sitt val av arsenal.

endast en eller två som inte känns helt självklara. Varje karta har sin egen charm och alla passar bra till olika ändamål. Är man ute efter intensiva och kaotiska närstrider eller blixtsnabba Capture the flag-omgångar görs detta utmärkt på Midship. Strider på större skalor lämpas utmärkt på klassikern Coagulation, som känns igen från det första Halo, och nya uppstickaren Headlong bland andra. Själv njuter jag oerhört mycket av Slayer-kamper uppe bland molnen i Lockout och Ascension, på vilka man måste akta sig för att inte ramla över kanten och falla mot sin död. Granater används fördelaktigt för att knuffa ut hoppande spelare över kanterna - det är alltid lika tillfredställande att döda någon på ett sätt som många anser förnedrande. Det är dock den blivande klassikern Zanzibar som spelats mest fram till idag. Med härliga gömmor och ett trevligt upplägg, där anfall i CTF och Assault kan underlättas genom öppnandet av en stor port, lämpar den sig alldeles utmärkt för taktiska lagspel.

Något som verkligen imponerar, och känns så där fräscht att man nästan vill använda sig av ordet "revolutionerande", är införandet av Bungies helt nya rankingsystem. När du spelar Halo 2 via Live har du möjligheten att antingen spela matcher som är rankade, så kallade "Matchmaking-games", eller sådana som inte påverkar din ranking. Den sistnämnda typen används mest av de som spelar flera per Xbox-enhet, man kan nämligen samla ihop ett gäng på upp till fyra stycken och ge sig ut på nätet via en Xbox och ett Live-konto, eller de som vill ha full kontroll över alla inställningar. Majoriteten av spelarna befinner sig dock under kategorin Matchmaking. Det är här prestationer mäts och presenteras genom det oerhört smidiga och trevliga rankingssystemet.

Låt mig först reda ut hur rankingen via Matchmaking fungerar. Alla spelare har ett visst antal nivåer. Detta system kan enklast förankras i rollspelens värld. Alla börjar på nivå 1 och ökar sedan denna nivå genom att göra bra ifrån sig under de olika kamperna. Du får alltså, precis som i vilket rollspel som helst, erfarenhetspoäng för varje person du besegrar under spel via Matchmaking. Riktigt lika enkelt som i ett rollspel är det dock inte, du förlorar nämligen även poäng för varje person som gör bättre ifrån sig under en spelad match. Mer poäng erhålles om någon med högre nivå besegras, och på samma sätt blir förlusten större om man förlorar mot någon med lägre. Antalet nivåer som skiljer mellan dig och en motspelare kan dock aldrig vara större en fem, därav benämningen Matchmaking. Detta system bidrar till att alla matcher blir någorlunda jämna och att man oftast får motstånd i form av jämnduktiga spelare.

En omgång Matchmaking startas genom väljandet av speltyp. Det går inte att specificiera exakt vilka inställningar, som spelläge och karta, man föredrar utan valet står istället emellan fyra olika grupper. Rumble pit för spel alla mot alla, Skirmish team för mindre lagspel upp till åtta personer, eller Big team för upp till 16 personer, eller Head to head där två personer möts öga mot öga. Under varje kategori har varje spelare nämligen en specifik erfarenhetsnivå, vilket innebär att man kan ligga på nivå 18 för Rumble pit men samtidigt vara kvar på nivå 3 i Head to head. Efter valet av

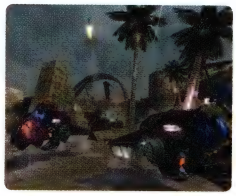


kategori följer en väntan då systemet försöker hitta lämpliga och likvärdiga kandidater, en process som i dagsläget ibland tar på tok för lång tid, och efter att spelomgångens alla inställningar presenterats börjar matchen. Detta systemet må låta krångligt i teorin, men som spelare behöver man inte göra annat än bestämma sig för en kategori och sedan sätta igång med stridandet. Smidigt, välgjort och framförallt rättvist. Halo 2 har även stöd för klaner, i vilka upp till 100 personer kan delta, och såväl små som stora strider mellan dessa kan utkämpas. Nivåsystemet fungerar likadant för klaner som för enskilda individer med undantaget att hela gruppen då bedöms och får, respektive förlorar, erfarenhetspoäng.

Allting, och då menar jag verkligen allting, som görs via Matchmaking finns registrerat på Bungie.net. Det är lite tråkigt att man inte kan se några rankinglistor i själva spelet, men med tanke på den enorma mängd information som finns att tillgå på Bungie.net så blir detta snabbt förlåtet. Du kan se exakt var varje person stod när denna skjöt någon under valfri match och även var offret befann sig. Det finns statitisk för allting från hur många du dödade till din egen medellivslängd till hur många gånger "3l1t3 h4XX0r 47" dödade dig. Tillsammans med en helgjuten spelupplevelse leverar Halo 2 ett flerspelarläge som både är lätt att komma igång med och som snabbt blir beroendeframkallande. Glöm allt vad mat och sömn heter, Halo 2 är ditt liv nu.

Det känns nästan som att Bungie utvecklat Halo 2 just efter mina förväntningar. Det första spelet bjöd på en underbar enspelarupplevelse men saknade lite av det djup jag önskade i handlingen. Halo 2 väger upp detta med råge och jag fullkomligt älskar den fortsatta handlingen och de underbara mellansekvenserna. När det sedan kommer till spel för fler spelare så finns det inte längre några tvivel. Att spela Halo 2 via Live eller delad skärm är en fröjd som få spel kan mäta sig med. Så smidigt, så enkelt och samtidigt så förbannat roligt. Allting är som anpassat efter precis vad jag önskat sedan Halo 2 först utannonserats. Gillade du Halo så kommer du fullkomligt älska Halo 2, oavsett om du skall spela ensam, med kompisar, mot amerikaner eller med mormor. Halo 2 kanske inte är det absolut bästa spelet som någonsin har utvecklats. Men det lever upp till mina förväntningar till den grad att det är förbannat nära.

Samåkning är ett bra sätt att värna för miljön.



Intensiva kamper med många inblandade är ingen ovanlighet i Halo 2.

Statistik finns i enorma mängder på Bungie.net. Här ser alla med förstoringsglas hur en viss "farbrorBerg" krossat allt motstånd i en tidig Slayer-match.

THE URBZ: SIMS IN THE CITY

FORMAT
PlayStation2, Xbox, Gamecube

SLÄPPDATUM
12:e november 2004

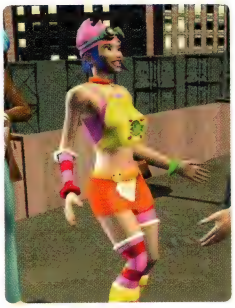
UTVECKLARE
Maxis

UTGIVARE
Electronic Arts

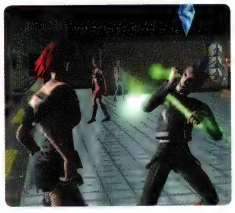
SPELARE
1-2

GENRE
Strategi

AV
Sofia Hård



Säga vad man vill om urbarna men de är i alla fall inte främmande för att prova nya färgkombinationer.



Punkurbarna är mina personliga favoriter, även om han med blått hår ser lite väl drogad ut.

1/5

➕ Tanken är god...

➖ ...men genomförandet uselt.

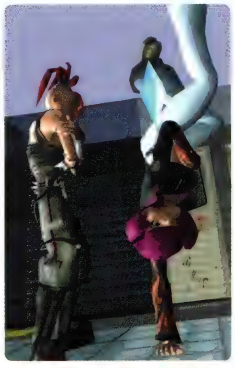
The Sims till konsol har både bytt namn och upplägg. Glöm Simmarna – nu är det Urbz som gäller och ingenting annat.

På pappret är The Urbz ett riktigt bra spel. Maxis har i teorin gjort exakt som det ska se ut; man har undvikit att göra som så många andra utvecklare och köra en rak konsolkonvertering av en storsäljare för att ragga lättlurade köpare. Man har bytt namn på serien för att förstärka intrycket av att konsolsimmar är en helt annan sak än PC-varianten. Fokus är flyttat från hemmaliv till storstadsdito och du får för första gången även styra din Sim (eller Urb som den heter här) på jobbet. Maxis gör i tanken verkligen allt rätt och hade i skolvärlden fått både guldstjärna och plus i kanten. Men nu är det här inte skolans trygga värld utan den hårda

verkligheten där ett lyckat utförande är dubbelt så viktigt som tanken bakom. Och där misslyckas The Urbz på nästan alla sätt som finns. Vilket i sig måste vara en liten prestation, men knappast någon hedersam sådan. Spelet går kortfattat ut på att leva storstadsliv, skaffa respekt och låsa upp nya stadsdelar. Visst finns lägenheten kvar och går precis som förr att möblera men inte i samma utsträckning som i PC-spelet. Det är med andra ord i staden du hänger i princip hela tiden, det är där det arbetas och det är där du skaffar respekt. Arbete sker i form av små minispel där du till exempel kan bygga skulpturer genom att trycka på handkontrollens knappar i rätt ordning. Det är varken avancerat eller roligt utan precis lika beigt som resten av spelet. Alla vi som längtat efter ett riktigt The Sims med jobbet i fokus får tyvärr fortsätta längta, The Urbz ger oss inte vad vi vill ha.

Jag tror att nästan alla spelare håller med mig när jag säger att kamera och kontroll är två superviktiga faktorer som bara måste fungera för att ett spel ska vara ens spelbart. Visst är det roligt med bra grafik, sköna ljudeffekter och en spännande ramhandling, men allt detta är till ingen nytta om kontrollen och kameran lever ett eget liv. Nu råkar Urbz visserligen inte ha någon av de andra faktorerna heller; det är fult som stryk, färgsättningen är tråkig och bara jag ser åbäket blir jag trött på livet. Men om den tråkiga framtoningen får mig att tänka självmordstankar så är det utan tvekan kontrollen och kameran som får mig att göra slag i saken. För inom strategigenren, som

Mannen i den blå hatten har utan tvekan grava hållningsproblem. Jag skulle inte vilja vara i hans kläder på hundraårsdagen.



Fröken Lila försöker plocka respektpoäng men punkdamen ser enbart måttligt imponerad ut.

Urbz ändå tillhör, är följande faktorer inte bara A och O utan snarare hela alfabetet och mer därtill. När det då är i det närmaste omöjligt att markera rätt sak på första försöket, se vilken byggnad som är vad eller att få en bra överblick, blir det lätt att konsolen stängs av och skivan flyger i golvet. För helvete Maxis, har ni grus i huvudet eller insåg ni inte hur svårkontrollerat Urbz är? Märkte ni inte själva hur frustrationen bubblade fram efter att ni gång på gång virrat till det? Man kan tycka att ni borde ha reagerat. Faktiskt.

Jag vet inte vad felet är men när jag lirar Urbz känns allting bara så fruktansvärt meningslöst och ointressant. Jag har provat alla möjliga stilar som finns i spelet men resultatet är fortfarande samma gråa, svårkontrollerade sim utan livsgnista. Jag får även vibbar av att nästan all kraft har lagts på den "tuffa" och "häftiga" image som ska genomsyra karaktärerna och spelet i sin helhet. Till exempel kan din handdator, där information lagras, både ha olika ringsignaler och skal. En god tanke kanske men borde inte prioriteringen ha legat någon annanstans? Som att göra spelet spelbart, förslagsvis. Jag är egentligen inte den som vill uppmuntra till spelförseningar, men i fallet Urbz, hade en sådan gjort mer nytta än skada. Grafiken hade kunnat putsas till, kontroll och kamera finslipats och gränssnittet piffats upp. Just nu känns det nämligen mer som en beta än ett färdigt spel och så var inte riktigt tanken, eller hur? The Urbz gör mig sorgsen på många plan. Dels är det tråkigt att den tidigare så bra konsolfilialen av The Sims har gått ner sig och dels är det tragiskt att utvecklarna inte vågar skjuta upp släppet av ett spel med så pass många brister. Men framför allt är det fruktansvärt att se ett spelkoncept med så många rätt på pappret, och ett i grunden bra koncept, gå ner sig i skräpspelsträsket.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

FORMAT
PlayStation2, Xbox, PC, Gamecube, Game Boy Advance

SLÄPPDATUM
19:e november 2004

UTVECKLARE
EA Canada

UTGIVARE
Electronic Arts

SPELARE
1-2

GENRE
Racing

AV
Alexander Danling

I Need for Speed Underground 2 har du möjlighet att styla din bil exakt hur du vill. Totalt finns det 70 miljoner olika kombinationer. Imponerande!

Det finns över 30 licensierade vrålåk att välja mellan. Allt från Peugeot 206 till feta stadsjeepar. Tyvärr bidrar stadsjeeparna inte med speciellt mycket, dom är bara sega och svårstyrda.

4/5

➕ Hundratals uppgraderingar. Härlig fartkänsla. Snyggt.

➖ Omständligt att ta sig till de olika garagen.

Med en mängd nyheter och härliga finesser lyckas Need for Speed Underground 2 ta över förstaplatsen på listan över de roligaste bilspelen just nu.

Trots att jag skrattar elakt och fnyser när en nersänkt, stripad Supra bränner förbi mig på stan har jag svårt att inte bli imponerad av Electronic Arts uppföljare på förra årets stora racingsuccé. I nummer två får vi mer av allt och lite till, så mycket att jag faktiskt har spenderat mer tid på att ändra utseendet på min bil än att bränna däck i de många tävlingarna.

Upplägget skiljer sig ganska markant från förra spelet, men själva racingen är sig lik. Du har nu den underbart snygga tjejen Nikki till hjälp för att bli kung över gatorna i den nya staden Bayview. Hon bidrar med ett garage där du kan förvara upp till fem olika bilar, tipsar om nya tävlingar, fixar kontrakt med olika sponsorer och meddelar när det finns nya delar att hotta upp din bil med. I Bayview finns det fem olika stadsdelar att tävla i; Beacon Hill, City Core, Coal Harbour, Jackson Heights och stadens flygfält. Alla med olika egenskaper och utmaningar. Beacon Hill är till exempel perfekt för tävlingsformen Drift medan City Core, med sin motorväg, är mer anpassad för racing i 240 knyck.

Tre nya tävlingsgrenar har lagts till och gjort Underground 2 lite mer varierande än sin föregångare. Den första är Out Run som kan liknas lite vid spontanracing. Runt om i staden finns det likasinnade själar som, precis som du, är ute och letar efter tävlingar att ställa upp i. Möter du dessa medan du är ute och söndagsåker kan du utmana dem på plats. Smyg upp bredvid, tryck uppåt på styrkorset och tävlingen har börjat, inget 3-2-1-KÖR! med andra ord. Vinner gör den som lyckas få ett 300 meter stort försprång. Som pris får du pengar eller tips om hemliga garage som inte finns markerade på kartan.

Nummer två är Street X, en teknisk och aggressiv tävling där det gäller att ha turen på sin sida. Du tävlar mot tre andra bilar på en go kart-liknande bana, och det gäller att ta till alla fula knep du kan för att ta hem segern.

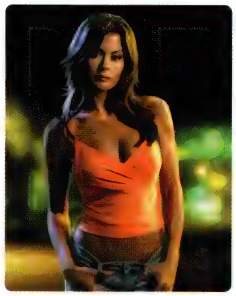
Den tredje nya tävlingsgrenen är URL, eller Underground League. Här kör du på en officiell tävlingsbana, utan irriterande trafik och andra hinder. Kom först i mål och din respekt skjuter i höjden.

Need for Speed Underground 2 uppmanar spelaren till att utforska Bayview på egen hand, på både gott och ont. Istället för att som i förra spelet få allting serverat och maniskt plöja igenom tävling efter tävling, tvingas du här ta saken i egna händer. Runtom i staden finns det färgade ringar som representerar olika tävlingar, garage, med mera. Vill du bli erkänd och tjäna pengar måste du alltså själv söka upp utmaningarna. Tyvärr är staden så stor att man snabbt tröttnar på att irra runt i jakt på de färgade ringarna. Lyckligtvis är alla bilar man kör utrustade med en karta som visar var alla tävlingar och upplåsta

garage finns, samt en GPS. Knappa in ditt mål och den visar dig vägen. Mycket smidigt!

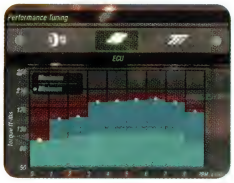
Lika mycket som Need for Speed Underground handlar om att åka snabbare än dina motståndare, handlar det om att få respekt och ett bra rykte. För att uppnå detta måste din bil utsmyckas med diverse delar. För en prylgalen typ som jag är detta himmelriket. Det är inte speciellt svårt att fixa fram en respektingivande bil med de hundratals olika uppgraderingar som finns tillgängliga. Spoilers, kjolpaket, ljudanläggningar, fjädringar, lustgas, lättviktspaket, backspeglar, hastighetsmätare (här sken jag upp som en sol), avgasrör, neonljus, hydraulik, bromsok och mycket mer som förmodligen kan hålla dig sysselsatt till din död. Räcker inte detta har du nu också möjligheten att trimma din bil in i minsta detalj. På en speciell anläggning kan du finjustera bromsarnas effektivitet, hårdheten på fjädringen, effekten på lustgasen, lutningen, höjden, längden och kraften på det mesta som finns i din bil. Jag hittade inget slut på saker att ändra. Dock kändes detta som ett ganska meningslöst pillande då jag inte märkte någon skillnad på min bil före och efter trimningen.

Need for Speed Underground 2 lyckas med bedriften att hålla mitt intresse uppe under hela tiden. Så fort det börjar kännas enformigt dyker det upp en ny uppgradering, bil eller spoiler som får mig att vilja spela vidare. Trots att hela spelet faktiskt är en enda stor jakt på olika uppgraderingar känns det fortfarande intressant. Den stora nackdelen är den enorma staden, för samtidigt som den är varierande, är det långtråkigt och omständligt att behöva köra hela vägen från toppen av Bayviews berg ner till stadskärnan, bara för att kolla på den där nya spoilern som precis kommit in. Speciellt inte då det visar sig att den inte ens var speciellt snygg.



Din manager, som spelas av ljuva Brooke Burke, guidar dig bland sponsorer, backspeglar och tävlingar. På något sätt gör det spelet lite mer intressant...

En nyhet är delade motorhuvar, häftigt värre!



Så här ser det ut när du går på djupet och ska trimma din bil. Det gäller att veta vad man håller på med.

THE LEGEND OF ZELDA - THE MINISH CAP

FORMAT
Game Boy Advance

SLÄPPDATUM
12:e november 2004

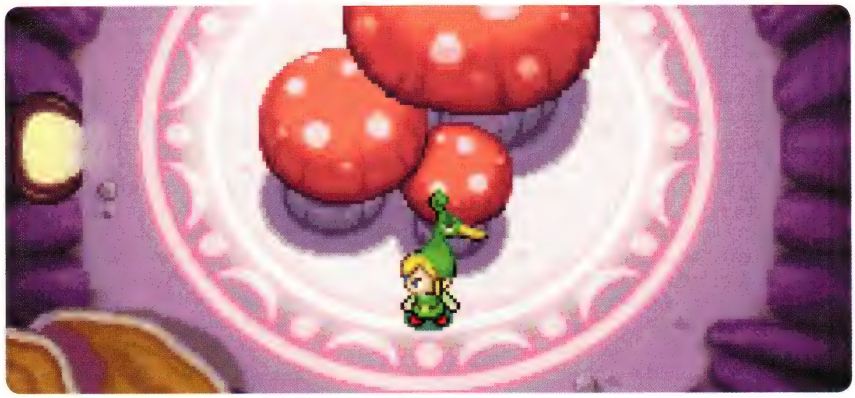
UTVECKLARE
Capcom

UTGIVARE
Nintendo

SPELARE
1

GENRE
Äventyr

AV
Marcus Thorelius



När Link blir liten får vi se Hyrule ur ett helt nytt perspektiv.

Fotsvamp?

Kinstonbitar är delar av små amuletter som Minish-folket gjort för att glädja människorna. Lyckas man pussla ihop två bitar kommer något trevligt att hända i Hyrule.

3/5

➕ Underbar grafik och en mysig historia.

➖ För lite nytt.

Link besöker lilleputtarnas land

Ingenting kan väl vara bättre än ett nytt Zelda-spel så här lagom till julhandeln? Inte för Nintendo i alla fall. Både Sony och Microsoft har fyrat av några riktiga braksmällare till spel nu i höst, och det har kanske därför blivit mer viktigt än någonsin för Nintendo att få ut ett par tungviktare som är kapabla att ge sig in i striden. Metroid Prime 2: Echoes blir utan tvekan den viktigaste titeln för säsongen till GameCube, och lika säkert är att det blir nya Zelda: Minish Cap som skall sälja Game Boy Advance-enheter. Spelet har ju till och med släppts i ett gulligt paket tillsammans med maskinen, komplett med Triforce-märke och allt. Frågan är om ett Zelda-spel någonsin kan slå fel?

Precis som med de senaste delarna i serien till Game Boy så är det Capcom som står för produktionen av Zelda: Minish Cap. Det gör fortfarande ont att Nintendo lånar ut sina käraste karaktärer till höger och vänster för att låta dem delta i olika sidoprojekt, men det fungerade bra i Zelda: Oracle of Ages och Oracle of Seasons, så varför inte låta Capcom göra det igen. Det som vi får veta om landet Hyrule i Minish Cap är att ett litet, litet folkslag alltid har bott där, sida vid sida med människorna. Picori, kallas de, men själva föredrar de namnet Minish-folket. De är ena lustiga figurer som gör allt för att hjälpa landets invånare i både tid och otid. Det var de som skapade Triforce-kraften, och de skapade tillsammans med den ett mäktigt svärd som samlar kraft och ser till att det är ordning och fred.

Kruxet är att folket i Hyrule inte känner till Minisherna. De har hört sagor om dem och för legenderna vidare genom olika berättelser, men lilleputtarna visar sig ytterst sällan och är helt osynliga för alla andra än barn. Men även om inte hela befolkningen tror på dem så hålls trots allt en stor festival varje år för att fira legenden om hur Minish-folket ordnade fred med Triforce. Det som sägs är att Minisherna kommer uppenbara sig en gång varje århundrade för att hälsa på människorna under den här festivalen, och just i år var det exakt hundra år sedan de visade sig sist. Spänningen är olidlig. Vad tror ni händer? Den onde Vaati uppenbarar sig, förstör festen och bryter sönder det mäktiga svärdet och förstenar prinsessan Zelda med en besvärjelse. Återigen härjar kaos i Hyrule, och det är upp till dig, Link, att ställa saker och ting tillrätta igen.

Från och med den här punkten i handlingen kommer alla som någonsin spelat ett Zelda-spel att känna igen sig nästan lite för mycket. Med undantag för att man växlar mellan att se Hyrule från perspektivet när Link är liten som en Minish, och att se det i normal storlek, är det precis samma jakt som förut - efter de gamla vanliga föremålen som vi redan hittat i i stort sett alla Zelda-spel förut - som sätter igång. Det känns som jag har spelat pusslen förut, som jag har vandrat i grottorna tidigare och ofta tycks jag veta vad karaktärerna skall säga till mig innan jag ens har börjat prata med dem. Men det uttjatade konceptet till trots så har Capcom faktiskt lyckats tänka ut några nya riktigt finurliga hjälpmedel som gör att spelet känns någorlunda fräscht. Links "dammsugarkruka" är en ny favorit med många bekväma användningsområden. Bäst av allt är däremot tveklöst den nya grafiken. Det är väldigt imponerande hur mycket detaljer Capcom lyckas trycka in på den lilla Game Boy Advance-skärmen, och rent estetiskt så är Minish Cap, faktiskt, kanske det snyggaste Zelda-spelet på marknaden.

Vidare så är det fruktansvärt svårt att summera Legend of Zelda: The Minish Cap och att ge det ett helhetsbetyg. Ni som har spelat alla tidigare Zelda-spel, och dyrkat serien sedan barnsben, kommer antagligen inte tycka att det här är särskilt märkvärdigt. Om ni, som jag, väntar på ett nytt, nyskapande Zelda-spel som vi fick i och med A Link to the Past, Ocarina of Time och Wind Waker så får ni fortsätta vänta ett tag till, för det här är inte vad ni har längtat efter. Då kanske ni, som jag, också börjar förstår att det är skadligt för hela serien med dessa semiofficiella Zelda-spel som hela tiden är "nästan lika bra som originalen". Minish Cap är ett bra äventyrsspel, men ett mediokert Zelda-spel. Snälla Nintendo, en gång för alla, sluta att suga musten ur era heligaste spelserier. Jag hoppas inte att Zelda-serien någonsin skall förknippas med ett knippe dussinspel.

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

FORMAT
PlayStation2, Xbox, PC

SLÄPPDATUM
5:e november 2004

UTVECKLARE
High Voltage Software

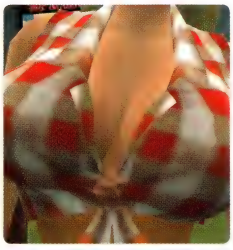
UTGIVARE
VU Games

SPELARE
1

GENRE
Äventyr

AV
Lars Jensen

Inte ens Fab 5 hade kunnat rädda Larry Lovage.



Sluta stirra, kära läsare!

Åååh! Kolla på mig! Jag åmar mig för er, kära läsare. Jag har endast på mig minimalt med kläder, för er skull, för ert nöjes skull. För det enda vi spelkritiker tänker på är sex och även om vi säger att vi inte vill ha sex så vill vi det egentligen. Ge oss tillräckligt med alkohol så ligger vi med er. Så är det, tro mig.

Och så tänkte även High Voltage Software då de smutsade ner ett fint gammalt varumärke med kass mjukporr. Kvinnorna i spelet vill inte ha sex med Larry Lovage, men efter en hel del alkohol så går vad som helst. Är det inte så? Om man aldrig har spelat ett riktigt Larry-spel så kan man lätt tro att det är något porrigt där sex är huvudtanken, men de som verkligen har spelat spelen inser dock att det är fel. Larry, Larry Laffer alltså, är en riktigt patetisk kille som alltid blir ytterst förödmjukad av det kvinnliga könet. Det är det Larry-spelen går ut på, att förödmjuka Larry. Men det verkar inte utvecklarna ha förstått, för i Magna Cum Laude går det ut på att supa diverse brudar fulla och sedan hoppa i säng med dem. Och man får verkligen dem i säng också, till skillnad från Larry som fick EN brud i säng i varje spel, och den bruden blev han alltid brutalt dumpad av i uppföljaren.

Man har även frångått kluriga pussel och ersatt dessa med minispel. Enformiga sådana. Vissa är småtrevliga och underhållande en kort stund, men när man spelat "quarters", ett spel där man ska pricka ett glas med ett mynt, ett par gånger så blir det ganska gammalt.

Och detta vet spelmakarna så de har slängt in en liten morot för att hålla oss spelare taggade. Den moroten består av att man för insamlade "tokens" kan köpa nakenmodeller av karaktärerna i spelet, eller mer lättklädda foton på de "riktiga" tjejerna som stått modell för karaktärerna. Man kan alltså köpa lite porr. Härligt! Nu kan man äntligen få porr i spel. Det har jag längtat efter riktigt länge. Det är perfekt att ha för att kombinera två nöjen! Eller nej, just det. Idén är kass.

Nåväl, för att överhuvudtaget kunna göra en rättvis bedömning av Magna Cum Laude, som en gammal Larry-spelare, så måste man helt enkelt se det som en egen titel, trots att Larry är med på ett hörn. Som en egen titel är Magna Cum Laude ett uselt spel, även om man inte ser på det med moralglasögonen. Tycker man däremot om porr och dåligt språk så är detta definitivt en höjdartitel. Om det nu inte var för de ytterst tråkiga och enformiga minispelen. Eller för den tråkiga humorn, som dock stundtals är bra i dialogerna. Men det kan inte rädda Magna Cum Laude. Det är ett underkänt spel, hur man än ser på det.

1/5

+ Stundtals roliga dialoger.

– Resten.

Al Lowe pratar Magna Cum Laude

När jag intervjuade Al Lowe för ett par månader sedan så fick jag ta del av en hel del hemska ting som skett under Sierras tak sedan företaget togs över på ett något märkligt sätt. Al, och även andra före detta anställda på Sierra, verkar nu ha förvandlats till ingenting i Vivendi Universals ögon.

För er som inte vet vem Al Lowe är så kan jag endast säga två ord; skäms och Larry. Det senare ordet, eller namnet, kom att bli synonymt med äventyrsgenren och var, och är, en av de största äventyrsserierna någonsin. Detta vet Vivendi om och bestämde sig för att göra en "uppföljare" till serien, något som kom att bli Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude. Vad de dock inte gjorde var att inkludera mannen som skapade serien, istället behandlades han ganska illa. Därför bestämde jag mig för att, efter att ha spelat spelet och skrivit färdigt min recension av Magna Cum Laude, ringa Al och höra vad han tyckte om det hela.

-Hallå Al!

-Hallå Lars!

-Nu har jag spelat Magna Cum Laude.

-Bra för dig! Vad tyckte du då?

-Tja, jag tror nog det är bäst att som spelkritiker inte se det som ett Larry-spel, för det är inte ett Larry-spel, eller hur?

-Nej, det är det inte. Och jag tror att det är en ganska bra idé att du inte ser det så heller, som du sa, för då hade risken varit att du kommit in i spelet med förutfattade meningar om hur det borde vara. Men, som jag sa på min hemsida, så finns det många saker i spelet som är väldigt roliga, och som jag hade varit stolt över att ha skrivit. Men de många och långtråkiga minispelen gjorde det hela trist tyckte jag. I och för sig så tror jag nog också att folk tyckte att mina spel var tråkiga när de fastnade på något pussel och inte visste hur de skulle komma vidare.

-Okej, så det du störde dig mest på var att spelet är tråkigt?

-Låt mig upprepa vad jag skrev på min sajt. För det första så är det inte Larry 8, trots att Leisure Suit Larry är med på ett hörn, vilket överensstämmer med det du sagt. Visst, du möter honom i en bar, men han är ingen "riktig" karaktär i spelet, trots att spelet är döpt efter honom. För det andra så är det inget äventyrsspel. Det finns inga riktiga pussel, ingen interaktiv dialog, och det jag saknade mest var berättaren. Jag har alltid använt berättaren som en väg att skämta med Larry, men i Magna Cum Laude så berättar Larry själv. Det finns inte heller mycket till karaktärsutveckling eller handling, men det finns en kopiös mängd svordomar.

-Ja, jag reagerade på det också.

-På min hemsida skrev jag; "kvinnorna svär som sjömän och k-ordet används så ofta att utvecklarna måste ha använt ett makro". Och jag vet inte hur insatt du är i amerikansk slang, men användandet av svordomar i spelet kändes oäkta. Det verkade nästan som om producenten sagt till utvecklarna att lägga till några extra svordomar bara för att göra det än mer vulgärt. Och laddningssekvenserna. Kvinnorna som visas i dem, tja, de såg inte sexiga ut helt enkelt. De såg mest ut att vara obekväma med situationen.

-Ja, jag förstår överhuvudtaget inte vad sådana foton har att göra i spelet alls. Det är en sak att använda de animerade karaktärerna i nakenheter, men att ha riktiga foton, ja det är bara porr helt enkelt. Och användandet av svordomar kändes helt fel, och det är något som skiljer detta spelet från dina. Du använde ju aldrig svordomar.

-Jag tror att det närmaste jag kom en svordom var "skit" och "helvete". Och jämför man det med öppningsscenen i Magna Cum Laude, där tjejen bankar på väggen och skriker "håll käften vi försöker knulla", ja, inget lämnas åt fantasin helt enkelt.

-Och Larry själv, Larry Lovage menar jag, han är ganska…

-Säger inte det namnet något om spelet? De hade kunnat hitta på massor av roliga saker med hans namn, men istället verkar de bara ha tagit det första som kom upp. Först trodde jag att jag missat poängen med namnet, att det fanns en rolig grej att fatta. Det visade sig sen att det inte var någonting skämtsamt med det alls.

-Det säger mycket om karaktären också. Larry Lovage är inte patetisk, eller han är lite patetiskt, men inte alls i närheten av Larry Laffers patetiskhet. Han har mycket självförtroende, för mycket självförtroende, och det skiljer honom mycket från Laffer.

-Och jag tycker att hela temat om "date raping", vilket är termen här för när man super sin träff full och har sex med henne, det är inget roligt med det. Det är inget som jag finner skämtsamt, och det är ett tema som genomsyrar spelet. Men sen fanns det ju roliga bitar också. Till exempel apan i labbet, men det föll också platt för där fanns ingen riktig poäng.

Men det värsta med spelet enligt mig är minispelen. De är så dåligt utförda och repetitiva, och utdelningen med dem gjorde det inte värt besväret. Och vissa av spelen, till exempel "quarters", vann man ju hela tiden om man bara tryckte upp-ner (eller var det ner-upp?) så snabbt man kunde. Vad är poängen med det!?

-Tja, själva utdelningen med att spela minispelen är ju att man kan köpa nakenmodeller av karaktärerna eller mer naket i fotografierna under laddningssekvenserna.

-Ja, är det inte otroligt!?

-Otroligt!? Jag tycker det är ganska hemskt. Unga människor ska inte spela sådana spel. Jag är lite konservativ…

-Du är bara en gammal mespropp!

-Hehe, ja, jag antar det. Men jag funderar på om utvecklarna tror att de ärade dig genom att lägga in sådana saker?

-Det verkar som om spelet jobbar hårt, för hårt, på att referera till gamla Larry-spel. Precis som Larry, försöker spelet desperat att platsa någonstans. Jag fick faktiskt ett mejl från killen som skrivit det mesta av manuset, Cary Okmin, som berättade att han färdigställde det skrivna långt innan spelet kom ut, och han blev faktiskt avskedad innan dess också. Det tycker jag märks, för det känns som att där är en nivåskillnad på dialogerna under spelets gång. Jag gissar att de upptäckte att de behövde mer dialoger och att utvecklarna skrev dessa själva eftersom de gjort sig av med manusförfattaren.

-Ja, för det bästa med spelet är de roliga bitarna i dialogerna, och att de använde samma röstskådespelare som i de senaste Larry-spelen. Förresten. Har Larry Laffer ens en bror, för Larry Lovage är ju hans brorson?

-Nä, Larry Laffer är det enda barnet. Skämtet var ju att Larrys föräldrar skickade honom på semester och när han kom tillbaka så hade de flyttat.

-Just det. Nåväl, tack så hemskt mycket för din tid! Jag hoppas att vi snart får se dig i aktion igen. Du är saknad i äventyrsvärlden.

-Tack själv! Alltid lika trevligt att tala med en anhängare. Jag vill också tacka alla som gillar mina spel, kom gärna förbi www.AlLowe.com och läs mer om Larry Laffer och allt kring ämnet. Hej!

JULERBJUDANDE!

prenumeration 149kr*

Fyll i talongen eller besök www.pocketplay.se för att beställa

Detta är sista gratisnumret för er som har tecknat en provprenumeration.

Passa på att förlänga er prenumeration för att inte missa nästa nummer!

* Priset gäller tecknande av en kvartalsprenumeration (13 nr).

Klipp av talongen, fyll i dina personuppgifter och dumpa lappen i närmaste postlåda!

TEXTA TYDLIGT! GLÖM INTE ATT KRYSSA FÖR VILKEN PRENUMERATION DU ÖNSKAR BESTÄLLA.

För- & Efternamn

Adress

Postnummer

Stad

Telefonnummer

Personnummer

E-postadress

☐ **Helår: 52 nr för endast 419 kr**

☐ **Halvår: 26 nr för endast 279 kr**

☐ **Kvartal: 13 nr för endast 149 kr**

☐ **En månad: 4 nr för endast 49 kr**

[X] *Jag intygar att jag är myndig eller har målsmans tillåtelse att beställa.*

Frankeras ej. Mottagaren betalar porto.

Pocketplay

Svarspost
204 475 98
541 20 Skövde

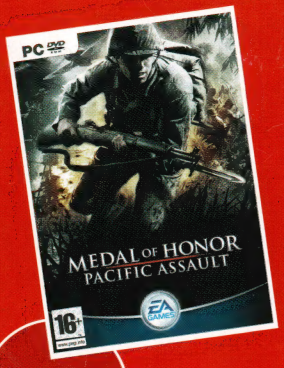
Nästa vecka

Mannen med kofoten återvänder i Pocketplays FPS-special

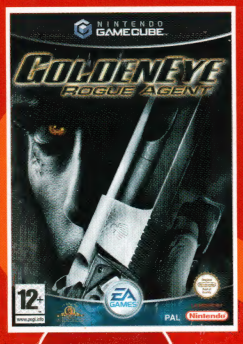
PORTO BETALT

TRANS
72-73

Gameplayer.se och EA bjuder på en tokigt bra vinter!



414.-
397.-

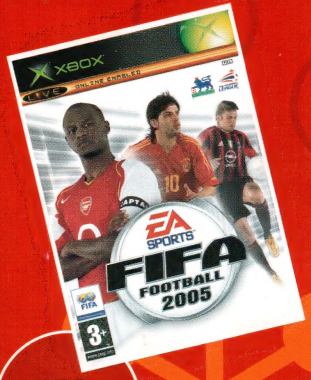


539.-
516.-

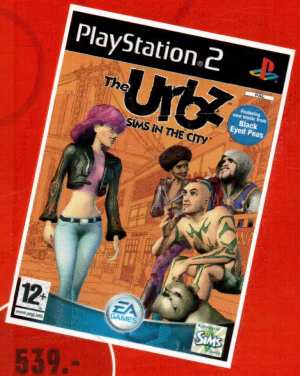
539.-
516.-

442.-
423.-

539.-
516.-



539.-
516.-



539.-
516.-

414.-
397.-

gameplayer.se